

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah usaha yang sadar yang terencana untuk melaksanakan proses belajar kepada siswa dan memanfaatkan berbagai potensi yang ada dalam siswa (UU Sisdiknas No. 20/2003) pendidikan adalah suatu hak yang wajib diterima oleh semua anak sehingga kedepannya memperoleh kehidupan yang kehidupan yang lebih baik. Pendidikan adalah hal yang paling utama untuk mempersiapkan anak untuk hidup di masa depan, sehingga anak dapat bersaing dengan dunia luar. Seiring berjalannya waktu ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang selalu berkembang seiring berkembangnya zaman. Nuryani Rustaman dkk, (2015:2.4) sesungguhnya ada dua kutub belajar dalam pendidikan IPA, yaitu *tabula rasa* dan *konstruktivisme*. Menurut *tabula rasa* siswa diibaratkan sebagai kertas yang kosong yang dapat diisi apa saja dan diberi materi apa saja sesuai keinginan gurunya. Pendapat ini tentunya memiliki pandangan bahwa siswa seakan-akan pasif dan memiliki keterbatasan dalam proses belajar. Sedangkan *tabula konstruktivisme* setiap siswa atau orang yang belajar sesungguhnya membangun pengetahuannya sendiri. Jadi siswa itu sendiri yang lebih aktif dan dapat terus meningkatkan diri dalam kondisi tertentu.

Penerapan konsep klasifikasi makhluk hidup di sekolah dasar tentunya tidak sedetil apa yang telah kita pelajari selama ini. Dalam bukunya, Nuryani Rustaman dkk (2015:3.17) menjelaskan bahwa dalam Kurikulum IPA di SD, Klasifikasi makhluk hidup diterapkan dengan bahasan atau topik penggolongan makhluk

hidup. Penggolongan makhluk hidup di SD dilakukan berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimilikinya, berdasarkan tempat hidupnya, makanannya, penutup tubuhnya, cara bergerak, cara berkembangbiaknya, dan cara bernafasnya. Akan tetapi dalam pembelajaran di kelas pembahasan materi penggolongan hewan di kelas 4 hanya sebatas penggolongan hewan berdasarkan makanannya saja.

Dalam dunia pendidikan SD tentunya banyak sekali mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, mulai dari Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, PKn, Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial, Maupun Ilmu Pengetahuan Alam. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, siswa masih merasa kesulitan ketika guru menyampaikan penjelasan materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Dalam pembelajaran IPA kelas IV materi yang diajarkan adalah memahami rangka manusia, indra manusia, bagian tumbuhan, jenis hewan berdasarkan makanannya, daur hidup hewan, hubungan ketergantungan antar makhluk hidup, dan lingkungannya, benda menurut sifatnya, perubahan wujud

benda, sifat benda dan kegunaannya, gaya, energi panas dan bunyi, energi alternatif, perubahan energi. perubahan kenampakan bumi dan langit, perubahan lingkungan fisik, dan sumber daya alam lingkungan masyarakat. Materi yang digunakan untuk media “ Pagolbin “ adalah materi penggolongan binatang berdasarkan makanannya. Dimana pada materi ini siswa harus mengerti penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pada dasarnya ada tiga penggolongan atau klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Yang pertama adalah karnivora, herbivora dan omnivora. hewan karnivora adalah hewan yang pemakan daging, hewan herbivora adalah hewan yang memakan berbagai macam tumbuhan, dan omnivora adalah jenis hewan yang memakan segala jenis makanan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006, menyatakan tujuan dari materi pembelajaran IPA di SD adalah sebagai berikut: 1. Memperoleh atau mendapatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan Tuhan, 2. mengembangkan pemahaman dan pengetahuan konsep IPA yang sangat bermanfaat yang dapat digunakan dan di terapkan dalam kehidupan. 3. Menstimulus rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya konsep yang saling berkaitan yang secara langsung mempengaruhi antara IPA, lingkungan sekitar memecahkan masalah dan membuat keputusan, 4. Mengembangkan keterampilan berpikir secara proses untuk mengetahui alam sekitar, membuat keputusan ketika ada suatu masalah, 5. Melatih kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar maupun alam alam, 6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7. Memperoleh bekal berupa ilmu

pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai langkah awal melanjutkan pendidikan ke pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20/2003 Bab 1 pasal 1 (1) yang berbunyi “ yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensinya sendiri”. Secara toeriti UU Sisdiknas No. 20/2003 menjelaskan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa yang diadopsi kedalam system pendidikan nasional. Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas siswa itu sendiri yang lebih aktif dalam mencari materi, sedangkan guru hanya memfasilitasi saja dalam pembelajaran. Siswa dilibatkan dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru. Sehingga siswa mampu dan dapat mengambil pengalaman belajar yang nyata. Dalam bukunya Utomo Dananjaya (2010: 27) menulis, pembelajaran merupakan proses aktif siswa yang mengembangkan potensi dirinya. Siswa dilibatkan kedalam pembelajaran langsung dan penuh dengan pengalaman yang melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Dalam hal ini yang dimaksud adalah ketika guru dalam melakukan pembelajaran dikelas menggunakan media yang mengharuskan siswa lebih aktif dalam proses belajar sehingga siswa mendapatkan langsung pengalaman yang melibatkan pikiran dan emosi yang terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran tentunya akan menambah manfaat dari pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dimudahkan untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga konsep-konsep yang ada akan mudah diingat oleh siswa. Dalam hal ini

media dipahami oleh siswa sebagai perantara sumber penyampaian dari guru ke murid. Pada dasarnya ketika guru memberikan sebuah pengalaman secara langsung kepada siswa bukanlah perkara yang sangat mudah, bisa dikatakan dengan penyampaian sebuah pengalaman yang langsung kepada siswa kadang tidak dapat diterima oleh siswa. Karakteristik pola pikir siswa SD adalah masih *abstrak*. Oleh karena itu penggunaan media memudahkan siswa untuk memahami materi. Dengan media, materi yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret. Khususnya pada pembelajaran IPA materi.khususnya pada materi penggolongan binatang yang berdasarkan jenis makanannya. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya siswa merasa bosan dan terkadang pembelajaran di kelas menjadi monoton dan terkesan kurang menarik minat siswa untuk belajar. Agar materi yang disampaikan tidak sampai membuat siswa bosan, maka pada saat guru melakukan pembelajaran, media ini dibuat untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV. Tidak hanya itu, selain dibuat untuk membuat siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa, media ini dibuat untuk motivasi siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam hal memecahkan masalah.

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 November 2018 dengan guru kelas IV di SDN Sidomulyo 03 Kota Batu, pada pembelajaran IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV belum pernah menggunakan media. Guru kelas IV menjelaskan bahwa selama ini media yang digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya hanya berupa gambar. Selain itu minimnya inovasi dalam pengembangan media yang cocok digunakan dan diminati oleh siswa. Penjelasan guru tersebut dapat diperkuat

dengan pernyataan atau argument dari siswa yang mengatakan pembelajaran pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya masih monoton sehingga mereka merasa bosan ketika mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini juga disadari oleh guru kelas IV sebagai kendala ketika menyampaikan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Saat ini, SDN Sidomulyo 03 menggunakan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP). Hal tersebut dikarenakan masih ada beberapa fasilitas yang belum mendukung jika diterapkan K13 khususnya kelas IV. Kurikulum 2013 menuntut dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif saat belajar, kreatif akan sesuatu hal, dan inovatif. Pembelajaran IPA sesungguhnya lebih bisa dibuat lebih konkret, tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran di kelas pembelajaran masih bersifat abstrak dan terkesan monoton sehingga pelajaran masih terasa membosankan dan siswa pun menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Kegiatan observasi awal menggambarkan keadaan di kelas dalam proses pembelajaran siswa seringkali tidak memperhatikan guru ketika menerangkan materi pembelajaran. Siswa cenderung melakukan aktivitas lain seperti bermain dengan teman sebangku, berbicara dengan temannya, menggambar, bahkan siswa ada yang sengaja tidur di kelas. Dengan gambaran keadaan kelas seperti penjelasan di atas maka perlu tindakan lanjut kedepannya sehingga masalah tersebut dapat diatasi. Masalah-masalah yang sudah dijelaskan tentunya perlu dikembangkannya sebuah media untuk melengkapi menarik perhatian siswa saat pelajaran di kelas.

Pagolbin papan penggolongan binatang berdasarkan jenis makanannya. *Pagolbin* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa. Media ini dibuat untuk siswa sehingga membuat siswa terlibat langsung

dalam proses pembelajaran yang lebih konkrit. Masalah yang ada tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dapat diatasi dengan pemanfaatan media pagolbin . Sehingga kesulitan atau masalah masalah yang ada pada pembelajaran ini dapat diatasi dengan media *Pagolbin*. *Pagolbin* akan menjadi sebuah media yang lebih menarik dan membuat siswa senang dalam proses pembelajaran bila dikemas dengan konsep yang benar. Dengan menggunakan media yang nyata dan konkret berupa media *Pagolbin*, siswa diharapkan lebih mudah untuk menerima atau memahami materi yang dijelaskan oleh guru pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Penjelasan tersebut menggmbarakan keinginan untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pagolbin* pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD” di SDN SIDOMULYO 03 KOTA BATU. Sehingga dapat memberikan pelajaran yang kontekstual dan lebih konkret kepada siswa sehingga memberikan suatu pembelajaran bermakna

B. Rumusan Masalah

Penjelasan latar belakang yang ada di atas maka dapat dirumuskan Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *pagolbin* untuk siswa kelas IV pada pembelajaran IPA SD?
2. Bagaimana keefektivan media *pagolbin* untuk siswa kelas IV pada pembelajaran IPA SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.

Dari rumusan masalah yang ada tujuan penelitian yang ada, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *pagolbin* untuk siswa kelas IV pada pembelajaran IPA SD.
2. Mendeskripsikan keefektivan media *Pagolbin* untuk siswa kelas 4 SD pembelajaran IPA SD.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan akan memiliki spesifikasi media sebagai berikut:

1. Konten produk

Media *pagolbin* ini dibuat dan dikembangkan untuk pelajaran IPA kelas IV SD dengan beberapa komponen sebagai berikut:

Materi : penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

SK (Standar Kompetensi):

3.1 Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

KD (Kompetensi Dasar) :

3.2 Menggolongkan Binatang Berdasarkan Makanannya.

Indikator:

3.2.1 Mengidentifikasi beberapa jenis makanan hewan yang dikenal dilingkungannya.

Tujuan pembelajaran:

Melalui Tanya jawab, siswa mampu mendeskripsikan penggolongan hewan berdasarkan di lingkungannya dengan benar.

Melalui kegiatan mengerjakan soal siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar

2. Konstruksi produk

- a. Pengembangan produk yang diharapkan berupa media pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu media *pagolbin*. Media ini terbuat dari bahan kayu/triplek yang dimodifikasi sesuai kebutuhan dan berbentuk persegi panjang. Di dalamnya terdapat sebuah tulisan dan gambar untuk penggolongan jenis hewan (karnivora, herbivora, omnivora). Media ini juga diberi hiasan berbagai gambar hewan yang lucu sehingga siswa ikut serta dalam proses belajar mengajar khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Konstruksi media *pagolbin* sebagai berikut :

1. Panjang papan kurang lebih 60 cm tinggi 40 cm dan ketebalan 5 cm.
2. Terdapat berbagai gambar hewan yang tertempel pada sebuah kotak kayu sesuai dengan jenis makanannya.
3. Terdapat sekat-sekat untuk membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya
- b. *Pagolbin* dikhususkan untuk materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
- c. *pagolbin* diharapkan bisa digunakan berulang-ulang, karena media ini dibuat untuk tidak digunakan sekali pakai.
- d. *Pagolbin* diharapkan memiliki kekuatan dan daya tahan yang lama yang didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan ketika belajar di kelas.

E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

Pengembangan ini dilakukan karena untuk memecahkan masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA materi penggolongan

jenis hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas 4 SD. Masalah yang terjadi adalah masih belum adanya inovasi baru yang dilakukan untuk pengembangan media sebagai alat bantu proses pembelajaran, sehingga siswa masih belum bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru kelas. Maka dari itulah perlu diberikan sebuah inovasi yang baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berupa media yang dapat membuat minat siswa sehingga siswa turut aktif saat proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi pelajaran materi penggolongan binatang berdasarkan jenis makanannya. Perlu dibuatkan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun aspek-aspek yang akan dicapai dalam pengembangan media *pagolbin* sebagai berikut: .

1. Siswa dapat memahami konsep materi IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan mudah.
2. Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Membuat siswa lebih senang dan tertarik ketika mengikuti pelajaran IPA.
4. Melatih kemampuan siswa dalam hal berfikir.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

Media *Pagolbin* dibuat untuk mengatasi sebuah masalah pembelajaran IPA dan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa Pengembangan media *pagolbin* ini berdasarkan pada asumsi yang ada sebagai berikut:

1. Media *pagolbin* dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya akan membuat siswa lebih aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

2. Sekolah yang sebagai tempat dilaksanakannya penelitian menggunakan kurikulum KTSP.

Pengembangan media *Pagolbin* ini berdasarkan pada keterbatasan antara lain sebagai berikut:

1. Materi yang ada dalam pengembangan media *pagolbin* hanya terbatas untuk materi penggolongan binatang berdasarkan jenis makanannya.
2. Media *Pagolbin* membatasi jumlah hewan berdasarkan makanannya dibatasi sebanyak 6 jenis hewan saja karena keterbatasan ukuran media.

G. Definisi operasional

Definisi operasional menerangkan karakteristik dari hasil penelitian yang pernah diteliti sebagaimana berikut:

1. Pembelajaran IPA adalah proses penemuan sesuatu berdasarkan sebuah proses di kelas maupun di lingkungan sekitar
2. Media *pagolbin* adalah alat praga yang digunakan untuk mempermudah dan meringankan guru dalam proses pembelajaran di kelas
3. Penggolongan hewan adalah bentuk dari klasifikasi makhluk hidup berdasarkan cara adaptasinya